

UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MAKNA SIMBOL-SIMBOL SILA PANCASILA MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Supriadi¹⁾, Hadi Mulyono²⁾, Sularmi³⁾

PGSD FIKP Universitas Sebelas Maret, Jalan Slamet Riyadi 449 Surakarta

e-mail:

¹⁾pbsupriadi3@gmail.com

²⁾hadimulyono@yahoo.co.id

³⁾sularmi_m@yahoo.com

Abstrack : The purpose of this research is to improve the undersatnding concept of meaning pancasila symbols by role playing model. The research was Classroom Action Research (CAR) that conducted in two cycles. Each cycle consisted of four stages, there are: planning, acting, observing, and reflecting. The technique to collect data, there are documentation, interview, observation, and test. The result of data collection were used source triangulation and method triangulation. The data was carried out of using interactive analysis technique. The result of research showed that the use role playing model can improve the understanding concept of meaning pancasila symbols.

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila dengan menggunakan model *role playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yaitu, dokumentasi, wawancara, observasi, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumbar data, triangulasi metode. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, *Role Playing*, Makna Simbol-simbol Sila Pancasila

PPKn sebagai salah satu mata pelajaran pokok di Sekolah Dasar, dalam mengerjakannya harus memperhatikan lingkungan dimana mata pelajaran PPKn tersebut di berikan. Secara umum nilai-nilai Pancasila telah ada dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pengalaman nilai-nilai moral Pancasila, lingkungan tersebut tidak bertentangan dengan pesan-pesan moral Pancasila.

Pancasila adalah dasar filsafat negara Republik Indonesia yang secara resmi disahkan oleh PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945 dan tercantum dalam pembukaan UUD 1945, diundangkan dalam berita Republik Indonesia tahun II No. 7 bersama-sama dengan batang tubuh UUD 1945.

Pancasila secara etimologis istilah “Pancasila” berasal dari sansekasta dari India (bahasa kesta Brahmana), adapun bahasa rakyat biasa adalah bahasa Prakerta. Menurut Yamin (Kaelan 2010: 21) menyatakan dalam bahasa sangsekasta perkataan Pancasila memiliki dua arti leksikal yaitu “*Panca artinya lima. Syila vokal i pendek artinya batu sandi, alas atau dasar. Syilla vokal i*

panjang arti-nya peraturan tingkah laku yang baik, yang penting atau seno-noh”.

Pancasila yang mempersatukan bangsa Indonesia. sehingga dari tiap-tiap makna simbol simbol sila Pancasila tidak dapat dipisahkan satu sama lain. satu saja yang terpisah maka dapat membuat Indonesia tidak satu lagi. Adapun makna yang terkandung dalam simbol-simbol sila Pancasila menurut Erwin (2013: 29-33) dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Bintang yang memiliki lima sudut melambangkan sila pertama Pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. Bintang melambangkan sebuah cahaya, seperti cahaya yang dipancarkan oleh Tuhan kepada setiap manusia. Lambang bintang juga diartikan sebagai sebuah cahaya untuk menerangi Dasar Negara yang lima (Pembukaan UUD ‘45 alinea 4), 2) Rantai melambangkan sila kedua Pancasila, yaitu Kemanusiaan yang Adil dan Beradab. Rantai tersebut terdiri atas mata rantai yang berbentuk segi empat dan lingkaran yang saling berkaitan membentuk lingkaran. Mata rantai segi empat melambangkan laki-laki, sedangkan yang lingkaran melambangkan perempuan. Mata rantai yang saling ber-

¹⁾ Mahasiswa Prodi FKIP UNS

^{2,3)} Dosen Prodi PGSD FKIP UNS

kait pun melambangkan bahwa setiap manusia, laki-laki dan perempuan, membuhkan satu sama lain dan perlu bersatu sehingga menjadi kuat seperti sebuah rantai. Makna simbol kedua sila Pancasila adalah manusia yang berkemanusiaan dalam filosofi Pancasila adalah manusia Indonesia yang dapat mengejawantahkan nilai kemanusiaan kedalam bentuk sikap tindak yang mengakui persamaan derajat, dengan mengembangkan sikap saling mencintai, bersikap tenggang rasa, tidak semena-mena dengan orang lain, 3) Pohon Beringin melambangkan sila ketiga, yaitu Persatuan Indonesia. Pohon beringin melambangkan pohon besar yang bisa digunakan oleh banyak orang sebagai tempat berteduh dibawahnya. Hal ini mewakili keragaman suku bangsa yang menyatu di Indonesia. Makna sila kedua Pancasila adalah persatuan Indonesia merupakan nilai yang mengajarkan untuk selaras dengan hakikat satunya Indonesia. Hakikat satunya Indonesia merupakan prinsip atau kehendak untuk tetap utuh, tidak bisa dipecahkan belah dan dengan semangat kesatuannya Pancasila menghendaki agar Indonesia dapat mandiri dan bersaing dalam hal yang positif dengan bangsa-bangsa lain. nilai kesatuan ini dapat saja dipertahankan bila ada semangat yang bangga sebagai bangsa Indonesia, 4) Kepala Banteng melambangkan sila keempat Pancasila, yaitu Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan. Kepala banteng melambangkan hewan sosial yang suka berkumpul, seperti halnya musyawarah di mana orang-orang harus berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan merupakan nilai yang memiliki prinsip untuk selaras dengan hakikat rakyat. Hakikat rakyat merupakan keseluruhan dalam kebersamaan, 5) Padi dan Kapas melambangkan sila ke lima Pancasila, yaitu Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Padi dan kapas dapat mewakili sila kelima, karena padi dan kapas merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, yakni pangan dan sandang, sebagai syarat utama untuk mencapai kemakmuran. Hal itu sesuai dengan tujuan utama dari sila kelima.

Keadilan pada umumnya adalah dimana setiap orang memperoleh apa yang menjadi haknya dan setiap orang memperoleh bagian yang sama dari yang memiliki bersama.

Siswa dikatakan paham terhadap konsep makna simbol-simbol sila Pancasila apabila mampu: 1) menyebutkan konsep makna simbol-simbol sila Pancasila; 2) menjelaskan dengan kata-kata sendiri mengenai arti dan makna yang terdapat pada makna simbol-simbol sila Pancasila; 3) membedakan makna simbol-simbol sila Pancasila. Namun pada kenyataannya di SD Negeri di Surakarta sebagian siswa belum mampu untuk memahami konsep makna simbol-simbol sila Pancasila dalam mata pelajaran PPKn. Hal ini dibuktikan dengan nilai pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila yang diperoleh siswa masih dalam kategori rendah. Dari 32 siswa hanya 13 siswa (40%) yang memperoleh nilai pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=70) sedangkan 19 siswa (60%) masih belum mencapai nilai KKM.

Dari hasil pengamatan di kelas III SD Negeri di Surakarta kegiatan belajar mengajar (KBM) guru masih terlihat menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan model *role playing*. Guru juga terlihat belum bisa mengontrol keadaan kelas (pengelolaan kelas), sehingga materi yang disampaikan guru tidak dapat diserap siswa dengan tepat. Hal ini juga akan menimbulkan proses pembelajaran tidak menyenangkan dan siswa akan menjadi bosan. Hal ini akan mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila siswa kelas III SD Negeri di Surakarta.

Model dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Adapun model Menurut Arends menyatakan model pembelajaran mempunyai karakteristik yang sama dengan strategi pembelajaran dan metode pengajaran (Suprijono 2016: 51).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dari perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang sistematis berdasarkan

pada teori-teori pembelajaran. Menurut Dorothy J. Skeel (Susanto 2013:8), konsep merupakan suatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Jadi, konsep ini merupakan suatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pikiran, gagasan, atau suatu pengertian. Konsep didefinisikan oleh James G. Womack (Susanto 2013:8), sebagai kata ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat.

Model *Role Playing* atau bermain peran disajikan Joyce dan Weil (Suprijono 2016: 74-75) yaitu. “*Role Playing* atau bermain peran dikembangkan untuk mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial”. Dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada kerjasama antara peserta didik melalui kelompok peduli dengan masalah, sosial, kritik, nilai dan isu-isu publik. Shoimin (2016: 161) menyatakan model ini memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain.

Penggunaan model *role playing* dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, menimbulkan rasa ingin tahu, dan keberanian untuk mengeluarkan pendapat maupun jawaban yang dimilikinya “*The use of roleplays also has the potential to facilitate a more comprehensive learning*” (Kilgour et al, 2015:vol.2 no,-14). Penggunaan *role playing* juga memiliki potensi untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

Adapun tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri di Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri di Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus,

tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi; dan 4) refleksi. Subjek dari penelitian ini adalah saya sebagai peneliti, guru, dan siswa kelas III SD Negeri di Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metod. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis interaktif.

HASIL

Sebelum melaksanakan tindakan terlebih dahulu diadakan observasi kinerja guru, wawancara guru dan siswa, dan data nilai guru tentang pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan klasikal ($KKM \geq 70$). Pratiindakan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 67,68. Data frekuensi nilai pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila pratiindakan dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Data Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep Paratiindakan

Interval Nilai	xi	fi	xi.fi	Persentase (%)
55-59	57	7	399	21,87%
60-64	62	6	372	18,75%
65-69	67	6	402	18,75%
70-74	72	4	288	12,5%
75-79	77	7	539	21,87%
80-84	82	2	164	6,25%
Jumlah		32	2166	100%
Rata-rata			2166: 32=	67,68
Nilai Tertinggi			82	
Nilai Terendah			55	
Siswa Tuntas			13 Siswa (40%)	
Siswa Tidak Tuntas			19 Siswa (60%)	

Berdasarkan data nilai pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila kondisi awal pada tabel 4.1 menunjukkan rata-rata kelas mencapai 67,68 dengan ketuntasan klasikal mencapai 40%, artinya 13 siswa dari 32 siswa yang mencapai nilai $KKM \geq 70$. Siswa yang tidak tuntas dengan

nilai KKM <70 berjumlah 19 siswa atau 60%. Nilai tertinggi mencapai 82 dan nilai terendah sebesar 55. Salah satu solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan penerapan model *role playing*.

Sebelum diadakan tindakan siklus I terlebih dahulu saya dan guru kelas merencanakan pembelajaran dengan penerapan model *role playing*. Setelah diadakan tindakan dengan penerapan model *role playing* diperoleh nilai rata-rata pemahaman konsep siswa meningkat dari sebesar 67,68 menjadi 71. Tindakan pada siklus I hanya 23 siswa atau 71% dari 32 siswa yang mampu mencapai nilai di atas KKM ≥ 70 . Sedangkan 9 siswa atau 29% tidak mampu mencapai nilai KKM. Hal ini belum sesuai dengan harapan saya dan guru kelas yang mengharapkan ketuntasan peserta didik mencapai 80%. Data frekuensi nilai pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Data Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep Siklus I

Interval Nilai	Xi	Fi	xi.fi	Persentase (%)
54-61	57,5	3	172,5	9,37%
62-69	65,5	6	393	18,75%
70-77	73,5	11	808,5	34,37%
78-85	75,5	11	808,5	34,37%
86-93	89,5	1	89,5	3,12%
Jumlah		32	2272	100%
Rata-rata			2272: 32=	71
Nilai Tertinggi			92	
Nilai Terendah			55	
Siswa Tuntas			23 Siswa (71%)	
Siswa Tidak Tuntas			9 Siswa (29%)	

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui peningkatan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila ketuntasan klasikal nilai rata-rata dari pratindakan. Pada siklus I siswa mendapat nilai rata-rata sebesar 71, dari 32 siswa hanya 23 siswa atau 71% yang mampu mencapai nilai KKM ≥ 70 . Sedangkan 9 siswa atau 29% belum mampu mencapai nilai KKM.

Dari hasil observasi masih ditemukan kekurangan dalam penerapan model *role playing* antara lain: 1) penggunaan media belum mampu mendorong pemahaman siswa; 2) pengelolaan kelas belum sepenuhnya terko-

ntrol oleh guru; 3) pembentukan yang terlalu lama, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu saya dan guru kelas melakukan langkah perbaikan sebagai berikut: mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran, mengembangkan tujuan pembelajaran, dan pengembangan soal evaluasi pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan tindakan pada siklus selanjutnya, yakni siklus II.

Berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada siklus I maka saya dan guru kelas berusaha merencanakan ulang pembelajaran makna simbol-simbol sila Pancasila dengan menerapkan model *role playing* pada siklus II. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II diperoleh nilai rata-rata meningkat dari siklus I sebesar 71 menjadi sebesar 84,96, dari 32 siswa hanya 30 siswa atau 93,75% yang mampu mencapai nilai KKM ≥ 70 . Sedangkan 2 siswa atau 6,25% belum mencapai nilai KKM. Data nilai frekuensi pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Data Frekuensi Nilai Pemahaman Konsep Siklus II

Interval Nilai	xi	Fi	xi.fi	Persentase (%)
66-72	69	3	207	9,37%
73-79	76	9	684	28,12%
80-86	83	3	249	9,37%
87-93	90	10	900	31,25%
94-100	97	7	679	21,87%
Jumlah		32	2700	100%
Rata-rata			2700: 32=	84,96
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			67	
Siswa Tuntas			30 Siswa (93,75%)	
Siswa Tidak Tuntas			2 Siswa (6,25%)	

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui peningkatan ketuntasan klasikal dan nilai rata-rata dari siklus I. Pada siklus II siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 30 siswa atau 93,75%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 2 siswa atau 6,25%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang disajikan dalam deskripsi kondisi awal, deskripsi hasil

tindakan siklus I dan siklus II, dan perbandingan hasil tindakan antar siklus maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi makna simbol-simbol sila Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri di Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017. Menurut Shoimin (2016: 161) menyatakan model *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Sedangkan menurut Suprijono (2016: 75). “Model bermain peran membantu setiap peserta didik menemukan makna pribadi (jati-diri) dan sosial dalam dunia mereka serta membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial”.

Peningkatan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila ditunjukkan dengan penilaian rata-rata pemahaman konsep siswa pada pratindakan. sebesar 67,68 dengan persentase ketuntasan 40% atau 13 siswa yang mampu mendapat nilai ≥ 70 .

Setelah dilaksanakan siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan penerapan model *role playing* nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 71 dengan persentase ketuntasan 71% atau sebanyak 23 siswa yang mampu mencapai nilai KKM ≥ 70 . Pada siklus I, pembelajaran sudah berlangsung baik namun demikian persentase ketuntasan belum mencapai target indikator kinerja yang telah ditetapkan, masih ada 29% atau 9 siswa yang belum mampu mencapai nilai KKM.

Berdasarkan observasi dan diskusi bersama guru kelas, hal tersebut dikarenakan masih ada kekurangan pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, kekurangan tersebut diantaranya adalah, hubungan kerja guru dengan antar siswa masih kurang baik, hal tersebut disebabkan kurang terbiasanya siswa dengan kelompok yang sudah ditentukan, sedangkan aktivitas guru dalam mengajar sudah dalam kategori baik, yang ditingkatkan guru adalah cara menguasai kelas dan materi pembelajaran serta memberi bimbingan atau motivasi kepada seluruh siswa saat guru me-

njelaskan materi dan diskusi kelompok. Dari hasil observasi tersebut, saya dengan guru kelas sepakat melanjutkan tindakan ke siklus II dengan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus I.

Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II, diketahui bahwa nilai pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila siswa kelas III mengalami peningkatan dari sebesar 71 pada siklus I meningkat menjadi 84,96 pada siklus II, dengan persentase ketuntasan 93,75% atau sebanyak 30 siswa dari 32 siswa yang telah mendapatkan nilai ≥ 70 . Dari 32 siswa, masih ada 2 siswa yang belum tuntas nilai ≤ 70 . Hal ini disebabkan karena siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru dan tidak ikut mengerjakan tugas-tugas kelompok, hal ini perlu tindak dengan memberi bimbingan khusus kepada siswa atau remedial agar bisa mencapai nilai yang telah ditentukan.

Dari hasil kondisi awal, siklus I dan siklus II masih ada siswa yang memerlukan bimbingan khusus, namun secara keseluruhan indikator kinerja yang ditetapkan dalam penelitian ini telah tercapai, dan telah menunjukkan peningkatan pemahaman konsep siswa terhadap materi makna simbol-simbol sila Pancasila dalam mata pelajaran PPKn. hasil pencapaian telah melampaui target indikator yang telah saya tetapkan, ketuntasan siswa yang telah dicapai sebesar 93,75% menunjukkan bahwa pencapaian yang diperoleh dalam siklus II sudah diatas target indikator yaitu sebesar 80%. Peningkatan yang terjadi merupakan dampak dari perubahan aktivitas. Data perbandingan ketuntasan klasikal dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Perbandingan Ketuntasan Klasikal Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Tindakan	Tidak Tuntas		Tuntas	
	Frekuensi	Persentase (%)	frekuensi	Persentase (%)
Pra-tindakan	19	60%	13	40%
Siklus I	9	29%	23	71%
Siklus II	2	6,25%	30	6,25%

Dari tabel 4 di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri di Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak dua siklus pada materi makna simbol-simbol sila Pancasila mata pelajaran PPKn dapat disimpulkan dengan merepkan model *role playing* pada siswa kelas III SD Negeri di Surakarta dapat meningkatkan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila.

Peningkatan pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila diketahui dengan hasil tes evaluasi pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata dan persentase ketuntasan secara klasikal. Rata-rata nilai pemahaman konsep makna simbol-simbol sila Pancasila pada kondisi awal 67,68 dengan ketuntasan klasikal sebesar 40% atau 13 siswa dari 32 siswa yang mencapai nilai $KKM \geq 70$. Siklus I sebesar 71 dengan ketuntasan klasikal 71% atau 23 siswa yang mencapai nilai $KKM \geq 70$. Siklus II sebesar 84,96 dengan ketuntasan klasikal 93,75% atau 30 siswa yang mencapai nilai $KKM \geq 70$.

DAFTAR PUSTAKA

- Erwin, M. (2013). *Pendidikan Kewarganegaraan Republik Indonesia*. Bandung. PT Refika Aditia.
- Kaelan, & Zubaidi, A. (2010). *Pendidikan kewarganegaraan*. Yogyakarta. Paradigma.
- Suprijono, A. (2016). *Model-model pembelajaran emansipatoris*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta. PRENADAMEDIA GROUP.
- Shoimin, A. (2016). *68 model pembelajaran INOVATIF dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta. AR-RUZZ MEDIA.
- Kilgour, et al. (2015). Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education, *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 2 (12), 1-14. Diperoleh 2 Maret 2017, dari http://research.avondale.edu.au/edu_papers/73/.